

ISTITUTO d'ISTRUZIONE SUPERIORE "ENRICO DE NICOLA"	
PROGRAMMAZIONE INDIVIDUALE - SEZIONE A: SINTESI	
MATERIA:	DISCIPLINE LABORATORIO ARTISTICO
DOCENTI:	Eleonora Gugliotta, Dario Picariello, Claudia Maina
CLASSE:	1BL
ANNO SCOLASTICO:	2024-2025
LIBRO DI TESTO: quello in adozione	
Uscite didattiche/altre attività integrative: da definire in itinere	
SEZIONE B: DETTAGLIO ATTIVITA'	
Competenze e Obiettivi <i>(fare riferimento a quelli comuni indicati in Prog. dipartimentale, anche per gli obiettivi minimi)</i>	Contenuti specifici dell'attività di insegnamento/apprendimento (indicare le unità di apprendimento)
Discipline geometriche	
1 DALLO SPAZIO BIDIMENSIONALE A QUELLO TRIDIMENSIONALE Obiettivi minimi Saper eseguire una rappresentazione grafica utilizzando le regole della geometria descrittiva	Progettazione di un packaging per un prodotto a scelta utilizzando moduli tridimensionali. - Conversazione sul concetto di packaging, logiche del mercato, brand identity, scelte cromatiche in funzione del prodotto. - Utilizzo dei principali solidi geometrici come punto di partenza per la realizzazione di un contenitore adatto al prodotto scelto. - Ricerca iconografica, ideazione, bozzetti. - Tavola tecnica con pianta e prospetto, visione assonometrica, packaging aperto. - Realizzazione del prototipo.
2 TEORIE COMPOSITIVE, IMPARARE LE PROPORZIONI ATTRAVERSO LO STUDIO DI UN MODULO DI PARTENZA Obiettivi minimi Saper rappresentare un'idea coerente alla traccia assegnata	Creazione di composizioni modulari utilizzando strutture geometriche regolari per la composizione di una pavimentazione di una piazza. - Realizzazione di moduli attraverso lo studio dei poligoni stellati. - Utilizzo della scala di riduzione per mantenere le proporzioni. - Bozzetto preparatorio con ideazione di diversi moduli. - Tavola esecutiva con selezione del modulo e inserimento all'interno di una griglia prospettica con ambientazione intuitiva.
Discipline plastiche	
2.1 - 2.2 - 2.3 - 2.4 OBIETTIVI MINIMI: CAPACITÀ DI UTILIZZO DEGLI STRUMENTI PER LA MODELLAZIONE ACQUISIZIONE DEL METODO DI LAVORO A PARTIRE DALLO STUDIO DI IMMAGINI DI TEXTURE. CONOSCENZA DELLO RESA TRIDIMENSIONALE VOLUMETRICA ATTRAVERSO LE TECNICHE DELLA MODELLAZIONE.	La texture. Dalla bidimensionalità alla tridimensionalità. Lo studio della superficie. Disegni di texture naturale e artificiale, da immagini reali. Studio grafico per realizzare una propria texture. Realizzazione della texture con la creta sotto forma di formella 18 x 18 cm.
2.1 - 2.2 - 2.3 - 2.4 MODULO ORIENTATIVO: INDIRIZZO SCENOGRAFIA OBIETTIVI MINIMI: CONOSCENZA DEL LINGUAGGIO ESPRESSIVO NELL'ELABORAZIONE DI UNO SPAZIO VOLUMETRICO CONOSCENZA BASE DEL LINGUAGGIO SCENOGRAFICO NELL'ALLESTIMENTO DI UN PICCOLO SPAZIO CON MISURE DATE.	IL TEATRINO. Progettazione e realizzazione di una piccola scultura nella quale gli elementi sono limitati a poche e semplici forme da inserire in uno spazio preciso delimitato in altezza, larghezza e profondità.

SVILUPPO DI UNA PROPRIA CAPACITÀ ESPRESSIVA E UN LINGUAGGIO PERSONALE.		
Discipline pittoriche MODULO ORIENTATIVO: INDIRIZZO FIGURATIVO		
COMPETENZE E OBIETTIVI USO DELLA TECNICA PER CREARE CHIAROSCURI. ORGANIZZAZIONE EQUILIBRATA DEGLI ELEMENTI VISIVI. STUDIO DI OPERE ESISTENTI PER REINTERPRETAZIONE. UTILIZZO DI STRUMENTI DIGITALI PER L'IMMAGINE. SCRITTURA DI UNA RELAZIONE SUL TEMA E LE SCELTE ARTISTICHE. OBIETTIVI MINIMI CONOSCERE E SPERIMENTARE UNA TECNICA ARTISTICA STABILITA, ELABORARE DELLE SCELTE E SOLUZIONI SULLA BASE DI UN TEMA SPECIFICO, ELABORARE UNA RELAZIONE SCRITTA CHE SPIEGHI LE SCELTE ARTISTICHE E COMPOSITIVE.	Dotwork, lavorare con il punto Realizzazione di 2 tavole con 4 soluzioni visive di opere già esistenti o particolari, più relazione, ispirate ad un tema specifico scelto individualmente, utilizzando la tecnica del puntinato, ottenendo i passaggi chiaroscurali addensando o allontanando i punti. Molta attenzione all'aspetto compositivo delle tavole. Strumenti utilizzati: penne al tratto, lavagna luminosa, Canva e settaggi basici della regolazione digitale dell'immagine.	
COMPETENZE E OBIETTIVI CAPACITÀ DI SEMPLIFICARE E STILIZZARE FORME COMPLESSE. PADRONANZA DI STRUMENTI GRAFICI TRADIZIONALI E DIGITALI. COMPETENZA NELL'USO DEL SOFTWARE PER LA CREAZIONE DI GRAFICA VETTORIALE. CONOSCERE GLI ELEMENTI ESSENZIALI DELLA COMUNICAZIONE VISIVA. EFFETTUARE PROVE DI COLORE PER TROVARE LA PALETTE PIÙ ADATTA ALLA STILIZZAZIONE SCELTA. PRESENTARE IL LAVORO FINALE, EVIDENZIANDO IL PROCESSO CREATIVO E LE SCELTE STILISTICHE. OBIETTIVI MINIMI GEOMETRIZZARE E STILIZZARE UNA FORMA, ESPLORANDO DIVERSE SOLUZIONI E PROVE DI COLORE, PER POI REALIZZARE LA STILIZZAZIONE DEFINITIVA SIA GRAFICAMENTE CHE IN FORMATO VETTORIALE.	Struttura formale e stilizzazione delle forme nella comunicazione visiva - geometrizzazione e stilizzazione di un animale; - studi delle varie soluzioni possibili della stilizzazione; - prove di colore della stilizzazione scelta; - definitivo della stilizzazione, da realizzare: a. graficamente b. in vettoriale (Adobe Illustrator)	
SEZIONE C: VERIFICHE		
NUMERO DI VALUTAZIONI PER QUADRIMESTRE: Minimo 2		
TIPO VERIFICA ☐ PROVA ORALE ☐ PROVE SCRITTE: a. _____ b. _____ c. _____ d. _____ ☒ PROVE PRATICHE: tavole grafiche e modellini realizzati nelle esercitazioni e nelle simulazioni di laboratorio.	INDICATORI DI VALUTAZIONE 1.COMPETENZA ESPRESSIVA: struttura morfosintattica; lessico specifico e personale; organizzazione delle parti 2. CONOSCENZA: comprensione concettuale, selezione delle informazioni pertinenti alla risposta. 3. APPLICAZIONE: capacità di rielaborazione personale delle informazioni e scelta della modalità espressiva più efficace nella realizzazione dei progetti assegnati	DESCRIPTORI DEL LIVELLO DI SUFFICIENZA DEGLI INDICATORI Per ogni indicatore la valutazione va da 2 a 10. Per ogni indicatore la valutazione varia. Voto complessivo: somma dei voti attribuiti agli indicatori considerati.

Data:04/11/2024

Firma:

Dario Picariello

Claudia Maina

Eleonora Gugliotta

[Digitare qui]